

 XBOX 360.

LIVE



The cover art for Fable II features a central character, a man with long brown hair, wearing a tan tunic and red-and-green patterned leggings. He is in a crouched position, holding a silver revolver in his right hand. A sword is visible on his back. The background is a hazy, reddish-orange landscape with a castle in the distance. The title 'FABLE II' is written in large, metallic, serif letters across the middle. Below it, the Japanese title 'フェイブル II' is written in a smaller, stylized font. The bottom half of the image shows a reflection of the character and the title, but instead of a clear reflection, it depicts a large, red, demonic creature with horns and glowing green eyes, suggesting a corrupted or evil reflection.

FABLE II

フェイブル II



■ 安全情報

光の刺激による発作について

ごくまれに、ゲーム中の強い光、光の点滅、パターンなどにより、発作を起こすことがあります。発作やてんかんの病歴がない方も、ビデオゲームを見ている間に、原因不明の光過敏でてんかん発作を起こすことがあります。

この発作には、めまい、視覚の変調、目や顔の痙攣（けいれん）、手足の筋肉の痙攣やふるえ、前後不覚や意識の一時的な喪失などのさまざまな症状があります。

また、発作による意識喪失やひきつけのために転倒したり周囲のものにぶつかったりして、けがをすることもあります。

このような症状を感じた場合は、すぐにゲームを中止し、医師の診察を受けてください。

保護者の方は、ゲームをしているお子様に注意を払ってください。年少者は、このような発作を起こしやすい傾向にあります。

あなたやご家族、ご親戚の中に、ゲーム中、またはそれ以外の状況で、過去にこの種の発作を起こした人がいる場合には、ゲームをする前に医師に相談してください。

ゲームをするときは、次のことに注意しましょう。

- テレビから離れて座る
- 画面の小さいテレビを使う
- 明るい部屋でゲームをする
- 疲れているときや眠いときはゲームをしない

そのほかの健康と安全についての重要なお知らせ

このソフトウェアをご使用になる前に、Xbox 360® 本体の取扱説明書に記載されている「安全のために」、「健康のために」を必ずお読みください。

■ テレビの焼き付き現象について

プロジェクター（液晶方式を除く）やプラズマ テレビなどに長時間同じ画像を表示すると、「焼き付き」現象により、ゲームの画像がスクリーンに残り、ゲームをしていないときにもその画面が現れたままになってしまふことがあります。テレビのマニュアルを読んで、ゲームをしても問題がないか確認してください。マニュアルで確認できない場合は、テレビを販売したお店か製造会社にお問い合わせください。

■ CERO マークについて

本製品は、コンピュータエンターテインメントレーティング機構（CERO）の審査を受け、パッケージには年齢区分マーク（表面）及びアイコン（裏面）を表示しています。年齢区分マークは、CERO 倫理規定に基づいて審査され、それぞれの表示年齢以上対象の表現内容が含まれていることを示しています。パッケージ裏面のアイコンは対象年齢の根拠となる表現を表すもので、ゲーム全体の内容を示すものではありません。なお、全年齢対象のゲームソフトにはアイコンを表示していません。また、CERO の対象年齢は、本製品に対してのみ適用されるものであり、オンラインプレイなどを通して得られる追加の表現に關しては、この限りではありません。詳しくは CERO のウェブサイト (<http://www.cero.gr.jp/>) をご覧ください。

許諾を得ずに、このソフトウェアの複製、リバースエンジニアリング、配信、公共の場における実演、レンタル、商業目的での使用、またはコピーガードの解除を行うことは、固く禁じられています。

■ このゲームをセーブするためには、最低 10 MB の空き容量が必要です。

目次

英雄	4
最良の友	5
画面表示	6
コントローラー	8
戦闘、ヒットポイント	10
経験値、レベルアップ、名声	11
強さ	12
スキル	14
ウィル	16
アルビオンを旅する	18
旅のヒント	19
人々との交流	20
アクション	21
結婚と家族	22
仕事	23
バブゲーム	24
Xbox LIVE アーケードでのバブゲーム	25
ゴールドを稼ぐ、使う	26
協力プレイ、Xbox LIVE	28
Xbox LIVE	30
メニュー	31
クレジット	32
サポート情報	35

英雄

FABLE® II の冒険を開始するには、まず英雄の性別を選択します。いったん性別を決めたら、ゲームの途中で簡単に変更することはできません。こういったさまざまな選択の積み重ねが、英雄の人格や外見を形づくります。

善と悪

物事を解決するには、ほとんどの場合において善と悪の両方の方法があります。善と悪のどちらを選ぶかで、英雄の外見が大きく変わってきます。善良な行いを重ねれば好感を持たれるさっそうとした姿になり、邪悪な行いを重ねれば暗い影を背負った恐ろしい姿になるでしょう。その姿を見た人々の反応ももちろん変わってきます。

純粋と堕落

純粋な心は英雄をより魅力的にし、堕落した心はより醜くします。純粋かどうかは、善悪のようにわかりやすい基準によるものではなく、どれだけ欲深いか、暴飲暴食をしていないか、怠けていないか、人々にどれだけ寛容に接するかなど、より複雑に変化します。

強さ、スキル、ウィル

習得できるアビリティには、強さ、スキル、ウィルの3つがあります。強さは接近戦闘、スキルは遠隔戦闘、ウィルはスペルの能力を高めます。1つのアビリティを極めることも、3つのアビリティをバランスよく習得することもできます。

外見


英雄の外見は、さまざまな要因で変化します。甘い物や肉を食べ過ぎれば太り、強くなれば筋肉が発達し、スキルがアップすれば背が高くなります。また、スペルをひんぱんに用いれば、その証しとしてウィルの模様が肌に現れます。



カスタマイズ

さまざまなコスチュームを身につけることで、外見を自由に変えることができます。アルビオンのスタイリストと彫り物師が、いろいろなヘアスタイル、ヒゲ、タトゥー、メイク用品を用意しています。

染料

染料を使って髪や服の色を自由に換え、人々に与える印象を大きく変えることもできます。染料を使うには、を押してメニューを表示し、アイテムから染料を選びます。好きな色の染料を選んでから、染めるアイテムを選択します。

最良の友

何千年もの昔から、人類は犬を飼い慣らし、ときには友として、ときには護衛として共に暮らしてきました。英雄の犬はとても忠実で、英雄が行く場所であればどこへもついて行きます。犬は最良の友であるばかりでなく、いろんな能力を持っています。

戦闘

戦闘中、犬は英雄を献身的に守り、英雄がノックダウンした敵に本能的に飛びかかって攻撃します。小さな友人が、敵にとどめをさす機会を作っておげましょう。

回復

犬が傷を負ってしまったら、犬用の薬や食料を与えましょう。犬は回復し、喜んでくれます。


探索

犬は、宝箱、地面に埋まった宝、あるいはクエストに必要な物を発見すると、吠えて教えてくれます。犬のほうに体を向けると、発見した場所まで連れて行ってくれます。

しつけ

旅の途中で、犬のしつけ方を記した読みものを見つけたり、購入したりできます。それらの読みものを参考にして犬をしつけると、犬がより価値のある宝を見つけたり、敵により大きなダメージを与えられるようになります。犬をしつけるには、メニュー画面からアイテムを選び、読みものを選択します。リストから該当する読みものを選んでください。

犬とのふれあい

犬におやつを与えたり、ボール投げをして遊んだり、ほめたり、しかったりすることが出来ます。犬とふれあうには、を押してアクションの種類を表示し、犬アイコンを選択してから、アクションを決定します。また、関連したアクションは○のショートカットにも表示されます。

善と悪

英雄と犬はとても強い絆で結ばれているため、英雄のモラルが犬の外見に強く影響します。英雄が正義の道を歩めば犬も善良な外見になり、英雄が邪悪な行いをすれば犬も恐ろしい姿となるでしょう。



画面表示 (戦闘)

ヒットポイントメーター



経験値

情報

次のアビリティが習得可能となりました:
戦闘スタイル

強さ



スキル



ウィル



共通



スペル
メーター



英雄



XP オーブ

画面表示 (人々との交流)

アクション・メーター



情報

バウンティハンター
書いてある指示にしたがってください

評価アイコン



ギフトアイコン



我が子
アイコン



配偶者
アイコン



ショートカット



クローズアップ

残りのモンスター: 3 体

クエスト カウンター

コントローラー

RT クローズアップ / ターゲットのロック

LB 一人称視点

Menu メニュー

RB XP オーブを集める / スペルの選択

RB アクション
ホイール

Y 遠隔攻撃

B スペル

A 調べる / 決定 /
全力疾走 /
武器をしまう /
ロール

X 接近攻撃

移動

ショートカット

Xbox ガイド

R 視点操作 / (クリックして押し
続けて) 英雄を見る

戦闘、ヒットポイント

アルビオンは危険に満ちており、旅の途中では数多くの戦闘が待ち受けています。英雄が、強さ、スキル、ウィルのどのアビリティを極めていようと、命がけの戦いになるのは間違いありません。



ヒットポイントと傷あと

戦闘時に表示される赤いメーターは、英雄のヒットポイントを表します。ダメージを受けるとヒットポイントは減少し、ヒットポイントがなくなると、英雄は地面に倒れこみます。倒れた英雄は、しばらくすると残っていた力をふりしぼって立ち上がり、再び戦いに加わりますが、体に傷あとが残ることがあります。また、英雄が倒れる前にあった XP オーブ（次ページを参照）は、消えてしまい二度と集めることはできません。ただし、リザレクト薬を使えば、体に傷あとが残らないばかりか、経験値を集めそこねることもありません。



ヒットポイントの回復

戦闘で失ったヒットポイントは、さまざまな方法で回復できます。

ヒットポイント薬は、ヒットポイントを一瞬で大幅に回復する魔法のポーションです。



食料品は、ポーションよりゆっくりヒットポイントを回復します。食料品は良い効果を与えるものだけでなく、副作用を持っているものもあります。アルビオンの食べ物をいろいろ試してみましょう！

ベッドで眠ることでヒットポイントを回復し、その他の効果を得ることもできます。詳細は 26 ページを参照してください。

オーグメント

武器には、オーグメントという魔法の宝石を埋め込むためのスロットを持つものがあります。オーグメントには、攻撃の種類を変えたり、英雄を攻撃から守ったり、敵のヒットポイントを吸い取ったり、特定の敵に大きなダメージを与えるなど、さまざまな効果があります。オーグメントは冒険の途中で宝として見つかることも、石工職人から買うこともできます。

経験値、レベルアップ、名声

戦闘には危険が伴いますが、戦い抜いた者には経験値が与えられます。戦いを重ねることで経験値が増加し、より強い英雄へと成長していきます。

XP オーブ

敵を倒すと、光る XP オーブが出現します。それを引き続けて、XP オーブを集めると、経験値を入手できます。経験値には 4 つの種類があり、XP オーブの色は経験値の種類を表しています。接近戦闘では強さの経験値である青いオーブが手に入り、接近戦闘能力をさらに高めることができます。銃やクロスボウを使った遠隔戦闘では、スキルの経験値である黄色いオーブが手に入り、遠隔戦闘能力を高めることができます。ウィルを使うと、ウィルの経験値である赤いオーブが手に入り、より高度なスペルを習得できます。緑色のオーブは共通の経験値で、プレイヤーが任意に配分できます。

ボーナス経験値

戦闘のスキルが上がるにしたがって、入手する経験値も増えていきます。敵を一瞬で倒す、フラッシュムーブを放つ、攻撃を敵の頭に命中させる、コンボ攻撃をくり出す、敵を崖から突き落とすなど、技を使うことでボーナス経験値を入手できます。協力プレイで仲間と協力して敵を倒すことで、ボーナス経験値を得られます。協力プレイの詳細は 28 ページを参照してください。

レベルアップ

3 種類の経験値（強さ、スキル、ウィル）は、それぞれのアビリティを習得するのに使います。共通の経験値は、強さ、スキル、ウィルに自由に配分することができます。新しいアビリティを習得していくことで、英雄は未熟な戦士から、百戦錬磨の強い戦士へと成長していきます。アビリティをレベルアップするには、C ボタンを押して、メニューを表示し、アビリティを選びます。習得する分野とアビリティを選択しましょう。また、必要のないアビリティを放棄することで、使った経験値の一部を取り戻すこともできます。

名声

戦闘で敵を倒し、クエストを完了すると、名声が上がります。名声は、アルビオンにおける英雄の評価に大きな影響を与え、出会う人々の態度も変わります。十分な名声を得ていなければ、開始できないクエストもあります。どの誰ともわからない無名の輩に、重要な仕事をまかせる人はいないからです。名声を上げるには、バブや宿屋で吟遊詩人を見つけ、ゴールドを払って英雄の武勇伝を歌ってもらうのもいいでしょう。また、彫像のモデルになったり、クエストをこなして入手したトロフィーを人々に見せびらかしたりすることでも、名声が上がります。

強さ

強さの経験値を使用することで、接近戦闘における攻撃力を上げることが出来ます。戦闘スタイルを習得し、筋力、耐性を向上させることで、英雄はより強く成長していきます。

戦闘スタイル

レベル 1: ブロック

ⓧを押し続けると敵の接近攻撃をブロックします。ブロックすると、敵の攻撃をはねかえし、敵を一步後退させます。なかにはブロックできない攻撃もありますので、注意してください。

レベル 2: フラッシュムーブ

フラッシュムーブは、接近戦闘時に大きなダメージを敵に与え、たいていの敵を地面に倒します。フラッシュムーブを放つには ⓧを押し続けながら、☒を攻撃したい方向に倒し、コントローラーが振動し始めたら、ⓧを放します。フラッシュムーブをチャージしている間に攻撃を受けると自動的にブロックしますが、また最初からチャージし直さなければなりません。敵の攻撃を受ける前にフラッシュムーブを放つようにしましょう。



レベル 3: コンボ攻撃

タイミング良く ⓧを押すことで、コンボ攻撃を繰り出します。攻撃速度がアップし、敵により大きなダメージを与えられます。

また、遠隔戦闘武器をリロードするとき、リロードの音と同時に ⓤを押すと、リロードの時間を短縮できます。

レベル 4: 反撃

接近戦闘で敵の攻撃を受けると同時に、☒を敵の方向に倒しながら ⓧを押すと、反撃することができます。反撃された敵は、一瞬のすきを作ります。敵のすきを突いてすばやく ⓧを押すと、とどめの一撃を加えられます。反撃は、弱い敵であれば一発で倒すことができるほど強力な戦闘スタイルです。

筋力

筋力を上げると、接近戦闘で敵により大きなダメージを与えることができます。筋力を強化すると、英雄の体型も変わります。

耐性

耐性は、英雄の肉体の頑丈さを表し、耐性が高いほど戦いによる傷が浅くなります。

接近戦闘武器

カタナは、ソードのなかではもっとも威力が弱い武器ですが、攻撃のすばやさ是最速です。熟練したソード使いが、すばやい立ち回りで敵を攻撃するのに適した武器です。

ロングソードは、敵に与えるダメージの大きさと攻撃のすばやさのバランスがとれたソードです。誰にでも扱いやすい武器と言えるでしょう。

カトラスは、ロングソードに比べてすばやさは劣りますが、より大きなダメージを敵に与えます。

クリーバーは、技群の威力を持っていますが、ほかのソードに比べて、攻撃速度が遅くなります。力まかせに敵を倒すにはもってこいの武器です。

メイスは、重いわりにはすばやい動きがとれる武器です。ソードに比べて攻撃の速度は遅いですが、より大きなダメージを与えられます。

アックスは、攻撃のすばやさや威力のバランスがすばらしく、幅広い戦い方ができます。

ハンマーは、重くて扱いにくい武器ですが、技群の破壊力を持っています。カタナとは対照的に、一撃のもとに敵を倒したい時に最適です。



スキル

スキルの経験値を使用することで、クロスボウや銃などの遠隔戦闘武器を使った攻撃力を上げることができます。スキルスタイルを習得し、正確さ、すばやさを用いて、英雄はより巧みに遠隔戦闘武器を使いこなすようになります。

スキルスタイル

レベル 1: ロール

L を任意の方向に倒しながら **A** を押すと、その方向にロールして攻撃を避けます。

レベル 2: 狙撃

未熟な英雄は腰から銃を抜くすぐに撃ちたがりますが、あまり賢いとはいえません。慎重に敵に狙いをさだめるには、**Y** を押し続け、狙いが定まったところで **Y** を放して武器を発射します。**Y** を短く押すことで、武器を構えてすぐに発射することも可能です。

レベル 3: ズーム

Y を押し続けると敵をズームアップし、**Y** を放すと、武器を発射します。ズームの倍率が高いほど、攻撃力が高まります。

レベル 4: サブターゲット

Y を押し続けて敵をズームアップしているあいだに、**L** を引くと、サブターゲットの照準が表示されます。**L** を使って、攻撃したい敵の体の部位を選んでください。**Y** を放すと武器を発射します。体のどこを撃つかによって効果が異なります。敵の手を狙って武器を撃ち落としたり、逃げる敵の背中を撃って動きを止めることができます。

正確さ

正確さが上がると、銃やクロスボウを使った遠隔戦闘武器による攻撃の威力が高まります。

すばやさ

すばやさが上がると、武器をすばやくリロードするとともに、攻撃の速度も上がります。



ラッパ銃



ぜんまい式長銃



タレット長銃



クロスボウ



ぜんまい式銃

遠隔戦闘武器

銃は、射程が短いですが、片手で構えて撃つことが可能です。すばやく引き抜いて敵を攻撃できますが、威力は大きくありません。

ラッパ銃は、射程が短いですが、大きな破壊力を持ち、複数の敵を同時に攻撃することができます。敵との距離が開けば開くほど、威力は下がります。

長銃は、ピストルに比べて攻撃の速度が遅いですが、射程が長く、より大きなダメージを与えることが可能です。

クロスボウは、昔は唯一の遠隔戦闘武器でしたが、銃器の進歩によりすっかり時代遅れになりました。それでもなお、クロスボウは、スピード、射程、威力のバランスのとれた頼りがいのある武器であることに変わりありません。軽クロスボウは、すばやさ攻撃が可能です。重クロスボウのような威力はありません。重クロスボウは、破壊力は大きいですがリロードに時間がかかり、攻撃の速度が遅くなります。そこで、才能のある発明家たちが、リロードしなくても複数の矢を放てる連射クロスボウを発明しました。

銃と長銃は、3種類の方式に分類することができます。

フリント式は、単発式の銃器で、1回撃つたびにリロードされます。

タレット式は、複数の銃身を持つ銃器で、それぞれに薬室があり、リロードせずに何回か銃撃することが可能です。すべての薬室の弾がなくなるとリロードされます。弾がなくなる前に銃撃をやめた場合、一定の時間が経過すると空の薬室に弾がリロードされ、すべての弾を使いきるか、英雄が銃撃を終えるまで続きます。

ぜんまい式は、弾倉から薬室に弾をこめるセミオートマチック方式が採用されています。引き金を引くと同時に銃弾が発射され、弾倉が空になると次の弾倉がリロードされます。

ウィル

ウィルの経験値を使用することで、英雄はより強力なスペルを唱えることができます。スペルは8種類で、それぞれ5つのレベルがあります。レベルが上がるごとに、スペルは強力になります。入手した経験値をウィルに配分すると、低いレベルのスペルはより威力を増し、高いレベルのスペルはより速くチャージできるようになります。

ウィルのパワー



カオスは、混乱を引き起こすスペルで、これを唱えると敵は英雄への攻撃を中止し、奇妙な行動をとり始めます。場合によっては、敵同士が相討ちを始めることもあります。



フォース プッシュは、目に見えない力で敵をはね飛ばし、壁に力一杯たたきつけたり、投げ落としたりします。



インフェルノは、敵を魔法の炎で焼き尽くします。



レイズデッドは、亡霊をよみがえらせ、敵を攻撃させます。



ショックは、敵に電気ショックを与え、稲妻とともに敵を吹き飛ばします。



ブレードは、敵を攻撃する魔法の剣を召喚します。



タイム コントロールは、英雄の周囲の時間の流れを遅くするか、英雄の動作のスピードを遅くします。このスペルを使えば、一瞬で敵の近くにレポートすることができ、高いレベルのタイム コントロールなら敵を一撃のもとに倒します。



ポルテックスは、強力な暴風を呼び起こして、周囲のすべてものを巻きあげ、吹き飛ばし、破片を敵にぶつけて、ダメージを与えます。敵を吹き飛ばして他の敵にたたきつけ、両者にダメージを与えることも可能です。



スペル メーター

スペル メーターには5つのスロットがあります。それぞれのスロットはスペルの威力を表します。スロットは下から順番に埋めなければなりません。一番下のスロットにレベル1のスペルをセットしてから、次のスロットにレベル2のスペルをセットしてください。

スペルをセットする

スロットにスペルをセットするには、**RT** を引き続けます。**RT** を引き続けているあいだ、各レベルのスロットが、縦に並んで表示されます。スロットを切り替えるには、**○** を上下に動かします。選択したレベルのスロットにスペルをセットするには、**○** を左右に動かし、そのレベルで使うスペルを決定します。また **A** を押すと、現在セットしているスペルを、現在のレベルと、それより上のレベルのすべてに一度にセットすることができます。スペルのセットが終了したら、**RT** を放します。

メニューからスペルをセットするには、**△** を押してメニューを開き、ナビリティを選択してから、スペルの選択を選択します。

スペルを唱える

スペルを唱えるには、**B** を押し続けます。セットされたスペルを表示したスペル メーターが画面に現れ、メーターがチャージされていきます。唱えたいスペルのチャージが完了したら、**B** を放します。スペルのチャージが妨害されることはありませんが、チャージしているあいだは攻撃を受けやすいので、レベルの高いスペルほど賢く使う必要があります。

ターゲット スペル、サラウンド スペル

それぞれのスペルは、2つのモードで使用できます。ターゲット スペルとして使用すると、1体のターゲットに絞って強力なダメージを与えます。それに対して、サラウンド スペルとして使用すると、威力は低いものの、大勢の敵にダメージを与えます。たとえばインフェルノの場合、ターゲット スペルでは、1体の敵にめがけてファイアボールを発射して、大きなダメージを与えます。サラウンド スペルでは、英雄の周囲に炎の輪を作りだします。威力は低いですが、より多くの敵にダメージを与えられます。

アルビオンを旅する

ルート マーカー

目的地があるときは、地面に現れるルート マーカーの光が英雄を導きます。英雄がルート マーカーを辿らずに、自由に行動を始めると、ルート マーカーは時とともに消えていきます。メニューで、ルート マーカーの明るさを調節したり、表示しないように設定したりできます(31 ページを参照)。

旅を急ぐ

以前に訪問したことのある場所や、クエスト、セール、品不足、仕事、家族など、マップ上に表示される場所へ急いで行きたいときは、**Q** を押し、メニューから、**クエスト / マップ**を選んで、行きたい場所、または訪ねたい人を選択してください。この操作により、目的地まで歩いて移動する必要がなくなります。見た目は一瞬で移動しますが、ゲームの中の世界では移動距離に応じた時間が経過しますので、注意してください。きちんと計画をたてないと、セールを逃してしまうこともあります。

全力疾走

A を押し続けると走ることができます。より速く目的地に到着することができます。何かにつまづいたり、誰かにぶつかったりしないよう注意しましょう。

飛び越える

ちょっとした段差やフェンスなどの障害物は、飛び降りる、または飛び越えることができます。障害物や段差などに近づくと、**A** アイコンが表示されるので、**A** を押して飛び降りたり、飛び越えたりしてみましょう。

潜水

アルビオンの宝は、地上にあるとは限りません。水面に沸き上がる泡を見つけたら、それは水中に何かが隠されている証拠なのかもしれません。泡に向かって泳ぎ、**A** を押して潜水し、水中に何があるのか確認してみましょう。



旅のヒント

デーモンの扉

デーモンの扉は、意志を持った不思議な扉で、その後ろには宝が隠されています。デーモンの扉を開けるには、それぞれの扉が出す、風変わりな要求に答えなくてはなりません。

ガーゴイル

この不愉快な像を見つけたら撃って破壊しましょう。狙撃(14ページを参照)を使って遠隔攻撃武器で一定数以上破壊すれば、隠された宝を見つけることができます。

アクションの像

古代王国の遺物であるこの奇妙な像は、英雄が正しいアクションをすれば、秘密を教えてくれるでしょう。

彫像

上に何も乗っていない彫像の土台を見つけたら、場所を覚えておきましょう。彫刻家に頼んで自分の彫像を、世界中に建てることができます。彫像のモデルになることで、名声を上げることもできます。

発掘

シャベルと少しの幸運があれば、誰かが埋めた宝に出会えるかもしれません。犬が地中の宝を見つけて教えてくれます。犬のしつけについて書かれた本を読めば、犬はより価値のある宝を見つけるようになります。

フリット スイッチ

フリットスイッチを見つけたら、撃ったり、叩いたり、スベルを使いましょう。特殊な扉などを開けることができます。

シルバー キーの宝箱

一定数のシルバー キーを使わないと開けられない宝箱が、アルビオンのあちこちにあります。幸運なことに、シルバー キーは、アルビオンのいたるところで見つけることができます。また、シルバー キーを使って宝箱を開けても、持っているシルバー キーの数は減りません。



人々との交流

安全装置

通常は武器の安全装置がオンになっているため、一般市民を攻撃することはできません。英雄に敵意を持たない人物を攻撃したい場合は、相手に向き合い武器を構え、ドクロのアイコンが出たら、○の下を押します。もう一度押すと、再び安全装置がかかります。

犯罪

衛兵は、英雄の犯罪現場を目撃すると、英雄を逮捕しようとします。その際英雄には、罰金を払う、公共奉仕をする(通常は町の安全を守る仕事)、抵抗する、という3つの選択肢が与えられます。抵抗した場合、その地域の衛兵は英雄を発見すると攻撃してくるようになります。また、衛兵のいない地域では、住民が英雄を攻撃することもあります。

何が違法なのか?

敵に対しては何をしても違法にはなりませんが、一般市民の権利を侵害することは違法にあたります。

暴行: スペルを使って攻撃する。

殺人未遂: 接近戦闘武器や遠隔戦闘武器を使って攻撃する。

殺人: 一般市民や衛兵を殺害する。

飲酒による迷惑行為: 酒に酔ったうえで違法行為をする。

不法侵入: 家の持ち主の意志に反して建物に居座ったり、開店しようとしている店から出ることを拒否したりする。

支払いの滞納: バブ ゲームのクレジットの支払いを滞納する。

公然わいせつ: きちんと服を着ずに、わいせつなアクションをする。

恐喝: 恐喝のアクションを使って失敗した場合や、恐喝行為を目撃される。

いやがらせ: 一般市民に対して、繰り返し不適切なアクションを行う。

器物損壊: ドアを蹴破ったり、建物の窓を壊す。

公務執行妨害: 逮捕しようとする衛兵に抵抗する。

奉仕義務の不履行: 公共奉仕を与えられた時間内に完了しないか、奉仕義務を課せられているあいだに他の違法行為を働く。

窃盗: 他人の所有物を盗ること(誰かが窃盗の現場を目撃しているときは、警告として画面上に目のアイコンが表示されます。そのまま窃盗を続けると、衛兵が逮捕しにやってきます。目撃されているかどうかに関わらず、窃盗を行うと英雄のモラルは邪悪に傾きます)

英雄の称号

市民は英雄を称号で呼びます。英雄の最初の称号はつましい物ですが、町の触れ役にゴールドを払えば、新しい称号をくれるでしょう。また、一定の条件を満たせば、称号がアンロックされ、無料でもらえるようになります。

トロフィー

クエストを完了すると、その証しとして、英雄にトロフィーが与えられます。群衆にトロフィーを見せて印象を良くし、名声をあげましょう。

アクション

人々の印象

英雄の下す選択や名声、コスチューム、タトゥーなど、いろいろな要素が、人々の印象を変えていきます。人々が英雄を好きになるか、嫌いになるか、おもしろいと思うのか、恐ろしいのか、魅力的かどうかはさまざまな要素によって変化します。

人々からのギフト

頭の上にギフト アイコンが表示されている人は、英雄に対する評価が変わると、ギフトを贈ってくれます。ギフトを手に入れたければ、相手についてよく知る必要があります。

相手と向き合い、**L** を引いてよく観察してみましょう。英雄がどのくらいギフトに近づいたかを示すメーターが表示されます。**Y** を押して、その人の好き嫌いなど詳細な情報を見ることが出来ます。この情報を使って、最適なアクションをしたり、ギフトを贈ったり、彼らの好きな場所に連れて行きましょう。

相手を接近戦闘武器で攻撃して、アイテムを奪うこともできます。逮捕されたくないければ、くれぐれも目撃者がいないことを確認しましょう。

アクション ホイール

アクションには、人づきあい、不作法なふるまい、怖がらせる、口説く、笑わせる、のカテゴリーがあります。アクションを行うには、**RB** を押し、カテゴリーを選び、アクションを選択し、**A** を押します。恐喝のように、衛兵とトラブルになる可能性のあるアクションもありますので、気をつけてください。

アクションの延長

アクションのなかには、延長することで、見事な結果をもたらす、人々を感心させることができるものもあります。アクションを延長するには、アクションを選び、**A** を押し続けます。**○** を使ってアクションを延長するには、**○** ショートカットを押し続けます。成功エリア内でボタンを放して、観衆を驚かせましょう。タイミングをはずすと、大失敗をして恥をかくことになります。

同行者

「同行させる」アクションを習得すると、相手が英雄に好意を抱いているか、英雄を恐れている場合、その相手を英雄に同行させることができます。「同行させる」を使って相手をお気に入りの場所に連れて行ったり、英雄の家族を新しい家に連れて行ったりしてみましょう(次のページを参照)。同行を解除したいときには、**解除**のアクションを使ってください。

恋愛と求愛

旅を続けていくと、多くの人々が英雄にロマンチックな気持ちを抱くでしょう。彼らの愛情が深まると、英雄を口説こうとしたり、関係を発展させるような提案をしてきたりします。お気に入りの相手を見つけたら、愛情を伝えるためのアクションを試してみましょう。ギフトを贈るには、**RB** でアクションを表示し、人づきあいを選び、ギフトから贈りたいアイテムを選びます。相手をお気に入りの場所に連れて行って喜ばせることもできます。**同行させる**アクションを使うと便利です。

結婚と家族

山賊を退治し、クエストを完了するだけが人生ではありません。時には、結婚して家族を持ちたいと思うこともあるでしょう。

愛情の確認は安全に、 さもなくば...

結婚していてもいなくても、求愛が成功すればベッドインをすることが可能です。避妊具は、感染症から身を守る唯一の方法であり、望まない妊娠を避けることもできます。避妊具は、アルビオン各所の商店で販売しています。

ベッドインするには、同行させるアクションでベッドに連れて行き、**A** を押し続けます。

結婚

愛する人と家庭を持つことで名声ボーナスを獲得し、家で眠るとボーナス(26 ページ参照)を得られるようになります。

愛情が深まったら、まず指輪を贈ってプロポーズしましょう。婚約したら、愛する人のためにマイホームを買いましょう。26 ページの「家を買う」を参照してください。

結婚したら配偶者を扶養することになります。生活費を設定するには、家の前に立ち、**A** を押して物件を調べるを実行し、生活費を設定を選択します。

家族

結婚すると、家族を増やすことができます。女性の英雄は避妊せずにベッドインすることで妊娠し、男性の英雄の妻も同様に妊娠します。子供が生まれると、金銭的な負担が増えますが、それだけではありません。家族は定期的に英雄に会いにたがり、放っておくと機嫌が悪くなります。配偶者を不幸にすると、離婚されてしまうかもしれません。また、綺麗で手入れの行き届いた家は、家族をより幸せにします。家族が幸せだと、定期的に英雄にギフトを贈ってくれるようになり、マイホームで眠るとボーナスをもらえます(26 ページを参照)。

重婚

同時に複数の家庭を持つことも可能ですが、二重生活は難しいものです。家族が互いの存在に気づいてしまうと、大きな問題に発展することでしょう。

仕事

仕事

クエストを完了させることは、エンサイティングであり名誉なことですが、それでゴールドを稼げるわけではありません。収入を得るには様々な仕事をする必要があります。マップを確認し、どんな仕事があるのか確かめてみましょう。仕事は常にあるわけではないので、急がないと誰かに取られてしまうこともあります。

バーテンダーは、飲食店で飲み物を提供する仕事です。いつの時代も、お酒は大眾の楽しみです。優秀なバーテンダーは常に求められる存在です。

木こりは、家を暖めたり、燃料として使用する薪を切る仕事です。

鍛冶屋は、金属から武器を鍛造します。英雄の筋力が高ければ高いほど、高収入を得ることができます。

バーテンダー、木こり、鍛冶屋は、仕事の腕が上がると収入が増えます。

バウンティハンターは、法の力の及ばない、危険な犯罪者を追いかけて倒す仕事です。

強制連行の執行役は、人々を様々な現場で強制的に働かせます。誉められた仕事ではありませんが、高収入が得られます。強制労働は不当な行いだと感じるのであれば、囚われた村人を解放する機会を伺いましょう。

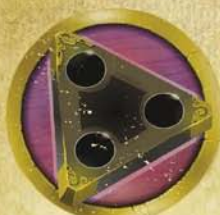
暗殺者は、犯罪組織にとって脅威となったり、犯罪への協力を拒否する者を抹殺します。

暗殺者は、世相が悪くなるほど繁盛します。もし英雄の行いが世界を闇へ押しやるのなら、殺人が稼ぎにつながる機会が増えるでしょう。



パブ ゲーム

仕事だけがゴールドを稼ぐ方法ではありません。アルビオンのパブのほとんどで、ギャンブルができます。



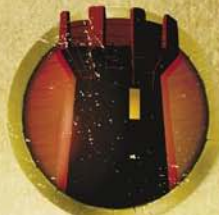
スピナーボックス

フリット スイッチを回して、2 つ以上シンボルが合えば、配当金がもらえます。スピナーボックスによっては、追加のスイッチや無料のスピンの、連続配当などの特別ボーナスが用意されています。



キーストーン

ルーレットに似たゲーム。サイコロの出目を予想して、アーチの上のどの石が取り除かれるかを賭けるゲームです。見事予想が当たれば、倍率に応じた配当が受けられます。一攫千金を狙えるジャックポット キーストーンやブラッドストーンなどのバリエーションがあります。



フォーチュンタワー

カードをピラミッドのような形に上から1 列ずつ配置していき、最下段の数字の合計分だけ配当が得られます。縦に同じ数字が並んでしまったら「ミスフォーチュン」となり、ゲームオーバーです。「ミスフォーチュン」を回避するには、ゲートカードと呼ばれるカードを使うか、英雄カードを引く必要があります。ゲートカードを使わずに最後の列までカードを配置できれば、ジャックポットとなり、テーブル上のすべてのカードの合計数が配当となります。

賭け金、賞金、借金

パブでゲームをするには、クレジット（借金）を利用して、ゲーム マスターからチップを受け取ります。クレジットは、アルビオンのどこに行っても、ギャンブルのテーブルについて回ります。クレジットを長いあいだ清算しないでいると、トラブルの種になることもあります。

Xbox LIVE アーケードでのパブ ゲーム

Xbox LIVE アーケードでも Fable II パブゲームを楽しむことができます。Xbox LIVE のゴールド メンバーシップを持っていれば、パブ ゲームで稼いだゴールドを Fable II の世界で自由に使うこともできます。Xbox LIVE アーケードのパブ ゲームでは、15 個のレア アイテムを勝ち取ることができ、Fable II で使うことができます。

2 種類のプレイ方法

Xbox LIVE アーケードでは、Fable II の英雄として、Fable II の世界で得たゴールド、ランキングなどを使って、英雄としてプレイすることができます。または、ギャンブラーと呼ばれる新しいキャラクターを作ることでもできます。ギャンブラーはクレジットがゼロで 500 ゴールドを持ち、1 つ星ランキングからゲームをスタートします。Xbox LIVE アーケードのキャラクターは、ゴールド、クレジット、ポイントの 3 つの属性を持っています。ゴールドバランスは、プレイヤーが持っているゴールドで、ゲームの制限内で自由に賭けることができます。クレジットとは、ゲーム マスターから英雄が借りているゴールドのことです。ポイントとは、賭け金から得られるポイントで、ポイントが貯まると、ランキングが 1 つ星から 5 つ星まで、徐々に上がっていきます。ランキングが高くなると、新しいゲームで遊べるようになり、珍しいアイテムが入手できるトーナメントに出られるようになります。ランキングが上がると、賭け金の限度も上がります。

ゴールドを Fable II で使う

Xbox LIVE アーケードで、Fable II の英雄としてプレイした場合、勝ち取ったゴールドは、Fable II でプレイするときに使えます。ギャンブラーとして勝ち取ったゴールドは、英雄とギャンブラーを統合させることにより Fable II で使うことができます。ギャンブラーと英雄を統合させると、ギャンブラーは消滅し、属性（ゴールド、クレジット、ランキング）はすべて英雄のものになります。ギャンブラーと統合できるのは、大人の英雄だけです。



ゴールドを稼ぐ、使う

商人

ほとんどすべての町で、商人が武器、コスチューム、ポーション、ギフト、家具などを売り歩いています。

セール

商店は定期的にセールを開催し、商品を大幅に値引きします。セールが始まると、マップにその場所が示されます。セール中は安く買い物ができますが、商品の買い取り価格も安くなるので注意しましょう。

品不足

需要が供給を上回ると品不足になり、商品価格が上がります。セールと同じように、品不足が起きると、マップにその場所が示されます。品不足を起こすと、商人は不足している商品を値上げし、それらのアイテムを高値で買い取ります。セール中にアイテムを買い付け、品不足のときに売ること、財産を築くことができます。

家を買う

ゴールドがあれば、売り出し中の物件を購入できます。家を購入することで、その家に関わるクエストを実行できる場合もあります。所有できる家の数に制限はありませんし、どれをマイホームにするか選択することもできます（複数の家族を持っている場合、それぞれにマイホームの選択が可能）。家に家族を住ませるには、「同行させる」アクションを使って、配偶者と家族を家に連れていきます。家の前にある看板に近づき、**(A)**を押して物件を調べ、マイホームに設定を選択します。物件を調べるを選択すると、家を買う、売る、貸す、模様替え、生活費の設定などもできます。

家で眠る

自分の家で眠ることにより、強さ、ヒットポイント、すばやさなどのボーナスが得られます。一度の睡眠でひとつのボーナスが得られます。家族が幸せであれば、家で眠ったときのボーナスが大きくなります。眠るには、ベッドを選び、**(A)**を押します。



家を貸す

家族が住んでいない家を貸すことができます。家賃は、借主が入居してから、プレイヤーが Fable II をプレイするしないにかかわらず、現実世界の数分おきに自動的に支払われます。家賃を上げたり下げたりすることもできますが、英雄の墮落度や純粋度に影響します。

家の模様替え

購入したものや、クエストで得たトロフィーは、家に飾ることができます。マイホームをきれいにすると家族は幸せになり、一方で、貸し出し物件をきれいにし、物件の価値を引き上げることもできます。

店を開く

家と同じように、ほとんどの店を購入することができます。店を所有すると、商品を購入する際に、値引きを受けることができます。また、利益の分配を受けることもできます。商品の価格を上げたり下げたりすることもできますが、英雄の墮落度や純粋度に影響します。



協力プレイ、Xbox LIVE

オフラインで協力プレイ

1台の Xbox 360 で、友達と一緒に Fable II をプレイすることができます。2人で協力プレイする場合、2人目のプレイヤーは英雄の仲間としてプレイすることになります。仲間は、実行できることに制限があり、買い物ができなかったり、不動産を購入できなかったりします。仲間としてゲームに参加したい場合は、2台目のコントローラーの **○** を押して、仲間の設定画面を表示させます。

仲間の設定画面

英雄は、仲間にごールドと経験値を分配できます。また、ゲームに参加する際、仲間は性別、モラル、そして武器を選択できます。自分が育てた英雄を友達の英雄の仲間にするれば、ゲーム終了時に、仲間の持つゴールド、経験値、アビリティをすべて英雄に引き継ぐこともできます。自分が育てた英雄を友達の英雄の仲間にするには、**(X)** を押し1ストレージ機器に保存されているゲーム プロフィールを選びます(もし2つ目のゲーム プロフィールがすでにサインインされていれば、仲間の設定画面を表示させた際に自動的に選択されています)。サインインしたら、**(Y)** を押し、ゲーム プロフィールに保存されているセーブ データから、選択可能な英雄を選びます。サインインせずにプレイするのであれば、**(Y)** を押すことで、ゲーム プロフィールに保存された英雄を、友達の仲間にすることができます。サインインせずにプレイする場合、または英雄が保存されているセーブ データを選ばずにプレイする場合、仲間には英雄と同じアビリティが設定されます。すべての経験値やゴールドは英雄に与えられますが、仲間の経験値は独自に加算され、アビリティをレベルアップするのに使用できます。仲間がゲームを離れる際には、ゲームの経過は失われます。

Xbox LIVE で協力プレイ

Xbox Liveでの協力プレイについては、Fable II オフィシャル サイト (www.xbox.com/ja-JP/games/f/fable2/) で最新の情報を入手してください。

オーブ

アルビオンの各地に、光るオーブが点在します。それぞれのオーブは、Xbox Live のゴールド メンバーシップを持つプレイヤーを意味し、ゲームの中での彼らの居場所を示します。ゲームの設定を変えることで、すべてのプレイヤーのオーブを表示するか、Xbox LIVE のフレンドのオーブのみを表示するか、あるいはオーブの表示をオフにするかを選べます。

オーブに向かって左トリガーを引いて **(A)** を押すと、ほかのプレイヤーの情報を表示したり、協力プレイをしたり、アイテムをプレゼントしたりできます。

Xbox LIVE での協力プレイ

Xbox LIVE 上で、ほかのプレイヤーのゲームに仲間として参加する場合、自分の育てた英雄を選択し、仲間として送ります。この仲間は、選択した英雄と同じアビリティを持ちますが、英雄の持ち物は所有していません。ホストの英雄と同等の武器を、初めの武器として与えられます。武器は、ゲームが終わると没収されますが、ゴールド、経験値、アビリティは、元の英雄に引き継がれます。

協力プレイ時のカメラワーク

協力プレイでは、どちらのプレイヤーも視点をコントロールできません。ゲームはカメラの位置を自動で調節し、両方のプレイヤーを映し出します。画面上に両プレイヤーを表示するため、両者が離れすぎないように動きが制限されることもあります。

協力プレイでは、視点をコントロールするための重要な操作が2つあります。

自分の英雄にカメラを向けるには、**(M)** を押してください。どちらのプレイヤーでも、この操作を行います。

仲間を瞬で英雄のいる場所にテレポートさせたいときは、**(M)** を押してください。仲間だけがこのコマンドを使えます。

ゲームの画面表示

英雄のヒットポイント、メーターとスペル、メーターは画面の左側に表示され、仲間のヒットポイント、メーターとスペル、メーターは右側に表示されます。

メニュー

協力プレイでは、英雄は通常通り、**(M)** を押すことでメニューを表示できます(31ページを参照)。仲間はメニューの一部分にアクセスでき、アビリティをアップグレードしたり、仲間の設定画面にアクセスしたり、ゲームをやめたりすることができます。ゲームをやめるを選択すると、入手した経験値やゴールドを見ることができません。

Xbox LIVE フレンドリスト

英雄は、メニューから、今現在 Fable II をプレイしている Xbox LIVE フレンドリストを見ることができます。**(M)** を押してメニューを表示させ、クエスト / マップを選択して、フレンド リストを選んでください。フレンドのオーブとコミュニケーションするには、リストからフレンドを選んでください。



Xbox LIVE

Xbox LIVE®について

Xbox LIVE は、いつでも好きなときに、世界中の誰とでも遊べるオンラインのゲーム環境です*。

Xbox LIVE では、自分の名刺代わりになるゲーム カードを作って、好みにあったプレイヤーと友達になったり、一緒にゲームを遊んだりできるだけでなく、友達とボイスチャットをしたり、文字だけではなく音声やビデオでメッセージを送ることもできます*。

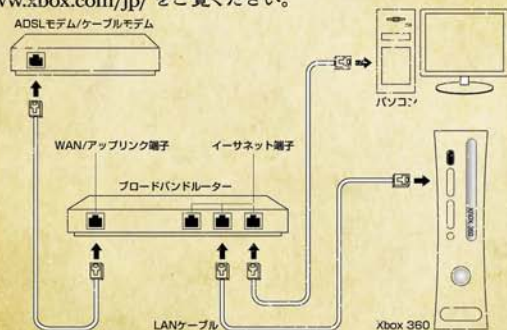
さらに、Xbox LIVE マーケットプレースを通じて、ゲームのデモ版や予告編ムービー、ゲームをより楽しくする追加キャラクター、マップ、アイテムなど、さまざまなコンテンツをダウンロードできます*。

* 各ゲームにより対応機能は異なります。

Xbox LIVE を利用するために

Xbox LIVE を利用するには、Xbox 360 本体をブロードバンド環境に接続し、Xbox LIVE サービスにサインアップすることが必要です。

Xbox LIVE サービスや Xbox 360 とブロードバンド回線の接続に関する詳細は <http://www.xbox.com/jp/> をご覧ください。



保護者による設定

保護者の方は、CERO 年齢区分などに基づき、児童や青少年がプレイできるゲームを制限したり、Xbox LIVE の各機能・サービスのご利用を簡単に制限したりすることができます。また、ファミリー タイマーの設定によりプレイ時間を限定することもできます。

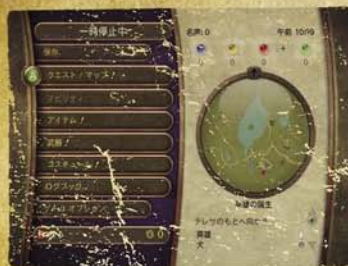
詳しくは Xbox 360 本体の取扱説明書および <http://www.xbox.com/jp/familysettings/> をご覧ください。

ゲームで使用されている言語について

使用中のゲームで、現在表示されている言語以外の言語がサポートされている場合、Xbox ダッシュボードの [システム] - [本体の設定] - [言語] または [国や地域] をその言語に対応した設定にすることで、ゲームで使用できるようになります。詳しくは <http://www.xbox.com/jp/support/> をご覧ください。

メニュー

プレイ中、 を押すことでゲームを一時中断し、メニューを表示できます。



アイテム

読みものや食料品、ポーション、ギフト、染料など、所有するアイテムを確認できます。

ログブック

英雄の情報 (モラルや名声など)、アクション、クリアしたクエスト、実績をすることができます。また、ヘルプで操作のヒントをみることができます。

保存

ゲーム データを保存し、そのまま Fable II をプレイし続けるか、ゲームをやめるかを選択できます。保存せずにゲームをやめることもできます。

ゲーム オプション

ゲーム、画面、オーディオなどの設定を変更します。

メニューの操作

武器やアイテム、コスチュームを見る際には、 を使ってアイテムの画像と説明を切り替えることができます。説明が長い場合は、 を使って、続きを表示します。

クエスト / マップ

アルビオンの地図を表示し、クエスト、仕事、セール、品不足、家族の場所などを示します。行きたい場所に移動することも可能です (18 ページを参照)。

アビリティ

獲得した経験値を使って、強さ、スキル、ウィルのアビリティを習得できます。スベルの選択を選択して、スベルを設定することもできます。

武器

武器は、接近戦闘武器と遠隔戦闘武器に分類されます。武器を選び、 を押して装備します。

コスチューム

所有するコスチュームを表示します。体の部位によって分類されています。アイテムを選び、 を押して身につけます。

クレジット

Lionhead Studios

Creative Director
Peter Molyneux

Executive Producer
Louise Copley

Senior Management Team

Dene Carter
Simon Carter
Richard Ham
Si Jaques
Ian Lovett
John McCormack
JC Taylor

Production

Georg Becker
Chris Berry
Will Braham
Bryn Davies
Peter Jones
Gary Simmons
Geoff Smith
Jennifer Stanners
Jocelyn Texier
Stuart Whyte

Design

Mark Llaures Hill
Ben Huskins
John Molloy
Rob Stevens
Paul Wright

Programming

David Addis
Chris Allsopp
Sherman Archibald
Jon Askew
Martin Bell
Leigh Bird
Stephen Bradley
David Bryson
Barry Cairns
Chris Carr
Francesco Carucci
Patrick Connor
Kaspar Damgaard
Olli Dawson
Daniel J Dobson
Alex Dowdeswell
Mike Ducker
Neil Duffield
Paul Evans
Tak L Fung
Neil Griffiths
Aaron Halstead
Matthew Hanlon

Alan Harding
James Hopkin
Al Hurlbut
Keith Judge
Adam Jethro Langridge
Stewart Lynch
Marcus Lynn
Michael Malinowski
Joss Moore
Fernando Navarro
Kieran Nee
Paul New
Gareth Noyce
Guillaume Portes
Ollie Purkiss
Tim Rance
Mark Rose
Jonathan Shaw
Sam Swain
Tim Swann
Peter Jones
Gary Simmons
Geoff Smith
Jennifer Stanners
Jocelyn Texier
Stuart Whyte

Art

Matt Allsopp
Pete Amachree
Carolyn Bailey
Andy Bass
Damian Buzugbe
Dominic Clubb
Robert Corcoran
James Duncan
Jamie Durrant
Jon Eckerley
Emrah Elmasli
Ian Faichnie
Alberto Gordillo Villafuertes
Richard Hammond
Imkan Hayati
Patrick Martin
Mike McCarthy
Mike Morton
David Oxford
Jorge Sanchez Magdaleno
Adam Silbick
Mark Smart
Adonis Stevenson
Angus Syme
Ben Troughton

Rob Watkins
Mark Williams

Animation

Steve Bodle
Andy Brunton
Gary Curren
Pepe de Lucas
Silvia Di Felice
William du Toit
Daniele Duri
Paul Franklin
Ceri Harrison
Graeme Howard
Luke Killy
Chris Knott
Martin Lanzinger
Luis Miguel Herrera Vela
Louise Ridley
Christopher Rivera
Chris Roe
Emilio Serrano Garcia
Gabor Sons
Ross Stanton
Laura Trepolli

Level Design

Charlton Edwards
Jake Fearnside
Mike Green
Iain Wright
Andrzej Zamoyski

Scripting

Anish Antony
Mark Backler
Dave Carter
Charles Griffiths
Eduardo Hulshof
Richard Meinertzhagen
Luke Pressley
Milan Prucha
Philip Robinson
Alex Skidmore
Ted Timmins
Mike West
Neal Whitehead

Music

Russell Shaw

PK

Cathy Campos
Pete Coward
Sam Van Tilburgh
Woody Hennekam

Test Leads

Nathan Smethurst
Kiernan Sleep

Senior Test Contractors

Rob den Dekker
Wayne Marx

Testers

Kenneth Addeh
Fraz Ahmed
Harrison Baker
Gareth Bourn
Ben Brooks
Lewis Brundish
David Carbine
Andrew Cheyne
Claudio Di Giacomo
Sean Francis
Daniel Gray
Lewis Harvey
Shaun Hoag
James Hopkins
Sion Hughes
Matthew Humphrey
John Lamplugh
Jamie Pendleton
Ross Thoroughgood
Kevin Watt
Michael Woolgar

Administration

Neena Jetwani
Charlotte Roberts

Voice

Voice Production by
Side U.K. Ltd.
Garth - Ron Glass
Hammer - Julia Sawalha
Lucien - Oliver Cotton
Reaver - Stephen Fry
Rose - Gemma Boyle
Theresa - Zoë Wanamaker

Lionhead

Special Thanks:

Richard "Swordmaster" Ryan,
Dimitri Mavrikakis
Andrew David Collins
Rothy the Dog

Parasol
Volt
Brook Street
Testology
Xen
Massive Multimedia Inc.
Panache
Anark

Microsoft Game Studios

Production

Rick Martinez
Dana Davis
Ian Johnson
Shannon Loftis

Art

Ryan Wilkerson

Audio

Kristofer Mellroth
Guy Whitmore
Kristen Quebe
Jeffrey Linsbighier
Jason Shirley
Ken Kato
Peter Comley
Peter Sjoquist
Kyle Fraser
Shoko Iwano

Business Development

Nancy Fitzgerald

Design

William Hodge
Josh Atkins
J. Epps

Development

Todd Heckel
Matt Haigh
Andy Luecke
Anna Koloskova
Justin Appleby
Alan Castellanos Moreno
Andrew Marthaler
Andrew Kertesz
Jason Major

Legal

Don McGowan

Localization

Virginia Spencer
Dublin
Declan McHugh
Jean-Philippe Chassagne
Alan Davis
John O'Sullivan
Korea
Jae Youn Kim
Kyoung Han Yoon
Sang Min Park
Nam Hun Kim
Japan
Yuko Yoshida
Hiroyasu Mura
Satoru Komura
Taiwan
Robert Lin
Eva Lin

Andy Liu
Vincent Tsai
Daniel Huang

Marketing

Amrit Lay
Patrick Barker
Jami Johns
Craig Marshall
Jeff MacDermot
Ram Kishore Alavalapati
Jeffrey Kafer
Mohamed Awam Zoweil
Sean Daye Gubelman
Chun-Kai Wang
Kevin Dodd
Tim Duzmal
Russ Glaeser
Ben Ahroni
Brian Grimm
Natalia Felton
Jimbo Pfeiffer
Greg B. Jones

User Experience

Whitney Hills
Rich Bryant
Dana Fos
Jeannie Voirin-Gerde
Rick Achberger

User Research

Tracey Sellar
Eric Schuh
Jum Kim
Daniel V. Gunn

Web

Mark Diller
Misty Thomas
John Ryan
Kelly Bell

Microsoft Special Thanks:

Autumn Allen, Wolfgang
Blum, J.M. Byrd, Troy
Heere, Michael Kroon,
Craig "Ixarlan" Nichols,
Mike Wetzel, Kirta
Srinivasan, Mark Neyer,
Tony Cox, Greg Hermann,
Kurt Loidl, Eric Lee, Dan
Price, John Rush, James
Stabbert, Trevor Hanks

Xbox LIVE Productions

Production

Jason Mai
Jason York

Design

John Miller

Development

Jeffrey S. "Dextor" Blazier
Benjamin Ellinger
Eric Flegel
Josh Olson
Christopher Peters
Andrew Slasinski

Art

Stephen Peringer
Anton Bogaty
Shun Endo
Steven Grice
Justin Koh
Rick Kolesar

Test

Tina Chen
Brian Fetty
Robert Lamb

Audio

Mark Yrend
Artur Girskey
Orville Johnson
Stan LePard
Mark Roberts
Phil White

Editorial

Cindy Vanous

User Research

Jerome Hagen

Panther Modern, LLC
Fillis
The Lux Group
Excell Data Corporation
Sakson & Taylor
NW Connection Services
Volt
Rompus Recordings Inc.
Soundlab

Sound design by Soundelux Design Music Group.

See the in-game credits for
a complete list of Fable II
team members.

Japan Team

Program Manager

Yuko Yoshida

Test Lead

Hiroyasu Mimura
(tag: karimero)

Content Editor

Miheko Yamazawa
Yoshitaka Kinjo
Rika Kurokawa

Tester

Satoru Komiya

Software Design Engineer

Atsushi Horiuchi
Ryosuke Kimura

Playtest

Norihito Sato

Program Manager

Hideyuki Tsuji

Product Manager

Isao Murayama

Print Manager

Fumio Yanagida

Manager

Takahiro Oyobe
Ken Inoue
Yutaka Hasegawa

Special Thanks

Yuki Harima
Masao Okamoto
Atsushi Uno
Yuichi Tsutsumi
Tatsuya Tanabe

MGS-A Test

Test Lead

Kensuke Hayashi

SDCT

Voichiro Kataoka
(tag: yowitrow)

Test Lead Assistant

Takami Kuramochi

Tester

Yosuke Fujiwara
Yoshihiko Okubo
Ryouthei Kawamura
Hirotoyo Yoshikawa
Shinsuke Kawano
Taro Namie
Shinya Utsumi

UI Translation

Haruhiko Inaba
Masayuki Suzuki

Voice Recording

Producer

Takashi Enomoto

Coordinator

Seiichi Kawashima
Hiroshi Uwabe

Recording Engineer

Tomoki Ota
Miki Yamaguchi

Engineer

Michio Yamaguchi

Japanese Voice Cast

Main Cast

Garth

Koji Ishii

Lucien

Yukitoshi Hori

Hammer

Misa Watanabe

Reaver

Yukimasa Kishino

Rose

Yukiko Hirotsu

Theresa

Noriko Uemura

Supporting Cast

Akemi Misaki
Cho
Eiji Takemoto
Haruo Sato
Hiroki Yasumoto
Hisao Egawa
Katsuhiro Kitagawa
Keiji Hirai
Keisuke Komoto
Kenji Takahashi
Kimiko Saito
Kohei Fukuhara
Koji Yada
Kotaro Nakamura
Kozo Shioya
Mahiru Konno
Makiko Mizogami
Masafumi Kimura
Masashi Kimura
Masato Hirano
Masumi Kageyama
Michitaka Kobayashi
Mitsuaki Madono
Moyu Arichima
Naoki Imamura
Naomi Kusumi
Natsuki Dai
Ryo Sugisaki
Ryoichi Tanaka
Ryuzaburo Ohtomo

Sayuri Sadaoka
Shinobu Satouchi
Shiro Saito
Takahiro Fujimoto
Takashi Nagasako
Taro Masuoka
Umeke Shoji
Yasuhiro Kawazu
Yasuhiko Tokumoto
Yasuhiro Mamiya
Yoshinori Sonobe
Yosuke Akimoto
Yuichi Ishigami
Yuka Komatsu
Yuka Nishigaki
Yuka Shioyama
Yukari Hikida

サポート情報

■ お問い合わせ先

マイクロソフト株式会社

Xbox カスタマー サポート 0120-220-340

※フリーダイヤルがご利用いただけない場合は 03-3570-8261 をご利用ください。

詳しくは次の URL をご覧ください。 <http://www.xbox.com/jp/support/>
ご購入いただいたゲームが本取扱説明書にある通り機能しない場合は、上記にあるお問い合わせ先までご連絡ください。なお、ゲーム内容や攻略法に関するお問い合わせはご遠慮ください。
受付時間 10:00 ~ 18:00 (日、祝日を除く)

■ 聴覚や言語に障害がある方のための専用お問い合わせ窓口

聴覚や言語などに障害をお持ちで、電話での会話が困難な方のために、ファックスでお問い合わせを受け付けております。

ファックス番号: 0570-000-560

※この窓口は、聴覚や言語などに障害をお持ちの方の専用窓口です。障害をお持ちで電話での会話が困難な方以外からのファックスは受付できませんので、ご理解とご協力の程よろしくお願いします。

■ ご注意

1. 安全のために本製品をご使用になる前に必ず取扱説明書をお読みください。
2. 本製品は「NTSC-J」が記載されている日本国内仕様の Xbox 360 本体のみでお使いいただけます。
3. 許諾を得ずに、複製、リバースエンジニアリング、配信、公共の場における実演、レンタル、商業目的での使用、またはコピーガードの解除を行うことは、固く禁じられています。
4. 本製品に含まれる取扱説明書の一部または全部を無断で使用、複製することはできません。
5. 本製品の仕様、および取扱説明書に記載されている事柄は、将来予告なしに変更されることがあります。

マイクロソフトは、この取扱説明書に記載される内容に関し、特許、特許申請、商標、著作権、またはその他の無体財産権を有する場合があります。この取扱説明書は、マイクロソフトの書面による明示的な許諾がある場合を除き、これらの特許、商標、著作権またはその他の無体財産権に関する権利をお客様に許諾するものではありません。

DynaFont は、DynaLab Inc. の登録商標または商標です。

ここに記載された情報 (URL、インターネット・ウェブサイト開通を含む) は予告なく変更されることがあります。特に断りのない限り、ここに記載された企業、団体、商品、ドメイン名、E メールアドレス、ロゴ、人物、場所、出来事はフィクションであり、実在のいかなる企業、団体、商品、ドメイン名、E メールアドレス、ロゴ、人物、場所、出来事とは一切関係ありません。また、それらを意図したり推測させるものではありません。目的の如何に関わらずマイクロソフトコーポレーションの書面による許諾の無い限り、著作権法で保護された権利を制限することなく、いかなる部分も複製、検索システムへの保存及び紹介、並びにいかなる種類や手段による伝達 (電子的、版下作成、コピー複写、録画その他) をしてはいけません。

© 2008 Microsoft Corporation. All Rights Reserved. Developed by Lionhead Studios.

Microsoft、Microsoft Game Studios ロゴ、Fable、Lionhead、Lionhead ロゴ、Windows、Windows Vista、Xbox、Xbox 360、Xbox LIVE、Xbox 関連ロゴは米国 Microsoft Corporation および/またはその関連会社の商標です。



本製品はドルビーラトリーズからの実施権に基づき製造されています。Dolby、ドルビー及びダブル D 記号は、ドルビーラトリーズの商標です。



Uses Bink Video. Copyright © 1997-2008 by RAD Game Tools, Inc.

その他、記載されている会社名、製品名は、各社の登録商標または商標です。

落丁、乱丁はお取り替えいたします。

Printed in Singapore



コントローラー

